



P I X A R
ANIMATION STUDIOS

Disney • PIXAR

TOY STORY 2

**WOODYS SPANNENDE
RETTUNG**

Bedienungsanleitung



vtech®

V. SMILE®

© 2006 Disney/Pixar

Liebe Eltern,

wir von **VTech**[®] sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile**[®] - Das Lernspiel-System gekauft. Unsere **V.Smile**[®] Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.

Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**[®] Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit Lernen in der Schule leichter fällt.

Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**[®] viel Spaß beim Spielen und Lernen!

Mehr Informationen zu **VTech**[®] und weiteren **VTech**[®] Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de

EINLEITUNG

Während Andy im Ferienlager ist, wird Woody von einem Spielzeugsammler entführt! Buzz und seine Freunde müssen Woody befreien, bevor Andy zurückkommt! Hilf den Spielzeugen bei ihrer aufregenden Rettungsaktion!

Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Themen wie Buchstaben, Wortschatz, Mathematik sowie räumliches und logisches Denken gefördert.

Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden.

Zwei Schwierigkeitsstufen sorgen für lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.



V.Smile® Lernspiel-Kassette

Steckkontakte
zum Einstecken

in die V.Smile® Lernkonsole

INHALT DER PACKUNG

- V.Smile® Lernspiel Disney · Pixar Toy Story 2 „Woodys spannende Rettung“
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden.

Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

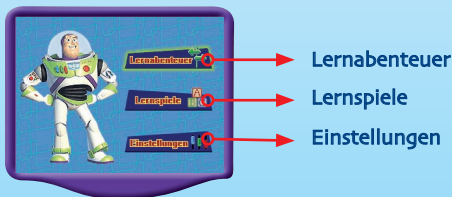
ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile® Lernspiel-Kassette** benötigt keine Batterien. Diese Lernspiel-Kassette wird nur über die **V.Smile® Lernkonsole/Pocket** mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

AUSWAHL DES SPIELMODUS

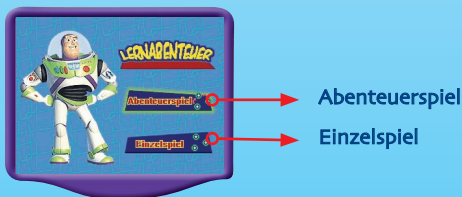
Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Lernabenteuer

In diesem Spielmodus erleben Sie aufregende Abenteuer mit Buzz und seinen Freunden. Die waghalsige Rettungsaktion führt Sie zu einigen Schauplätzen aus dem Kinofilm.

Dabei haben Sie die Möglichkeit die Lernabenteuer als Abenteuerspiel oder als Einzelspiel zu spielen.



Abenteuerspiel – Im Abenteuerspiel begleiten Sie Buzz und seine Freunde nacheinander durch alle Spiele.

Einzelspiel – Hier können Sie individuell eines der Abenteuerspiele auswählen.

Lernabenteuer

Wenn Sie die **V.Smile® Lernkonsole/Pocket** ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Um das Abenteuer an der Stelle fortzusetzen, an der Sie es beendet haben, schalten Sie die **V.Smile® Lernkonsole/Pocket** wieder ein und wählen Sie im Menü des Abenteuerspiels „Weiter“.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspiel-Kassette in der **V.Smile® Lernkonsole/Pocket** eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile® Lernkonsole/Pocket** nicht unterbrochen wird.



Weiter: Drücken Sie auf „Weiter“, um ein bereits bestehendes Abenteuerspiel fortzusetzen.

Neues Spiel: Drücken Sie auf „Neues Spiel“, um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen.

Einzelspiel

Im Menü **Einzelspiel** können Sie je nach Wunsch eines der Abenteuerspiele auswählen. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um ein Spiel auszuwählen und drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste**.

Hinweis: Nähere Spielbeschreibungen finden Sie in der Bedienungsanleitung unter Spiele – Lernabenteuer.

Lernspiele

Im Menü **Lernspiele** können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Dabei steht jedes Lernspiel für ein bestimmtes Lernziel.

Stellen Sie die Schwierigkeitsstufe „**leicht**“ ein, indem Sie das Feld ★ aktivieren. Die Schwierigkeitsstufe „**schwer**“ stellen Sie ein, indem Sie das Feld ★★ auf dem Bildschirm aktivieren. Anschließend bewegen Sie den Joystick/Joypad zum Spiel Ihrer Wahl und drücken zur Bestätigung die **OK-Taste**.

Hinweis: Nähere Spielbeschreibungen finden Sie in der Bedienungsanleitung unter Spiele – Lernspiele.

Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten, um zwischen Musik und den Leben zu wählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellungen zu bestätigen.



1. Musik

Wählen Sie im Menü Musik „**Ein**“, so ist die Hintergrundmusik aktiviert. Wählen Sie im Menü Musik „**Aus**“, so ist die Hintergrundmusik deaktiviert. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Einstellung zu bestätigen.

2. Leben:

Wählen Sie „**Normal**“ verfügen Sie über eine bestimmte Anzahl an Leben. Sind diese aufgebraucht, ist das Spiel vorbei. Wählen Sie „**Unendlich**“, dann stehen Ihnen unendlich viele Leben zur Verfügung. Drücken Sie die **OK-Taste** zur Bestätigung.

Auswahl der Spielmöglichkeiten

Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, bewegen Sie den Joystick/Joypad auf das OK-Zeichen und drücken nochmals die **OK-Taste** zur Bestätigung.

In den Modi Einzelspiel und Lernspiele können Sie separat die unterschiedlichen Einstellungen vornehmen.

Spielstart

- Für den Modus „Lernabenteuer“ wählen Sie bitte das Feld „Lernabenteuer“ aus.
- Für den Modus „Lernspiele“ wählen Sie bitte das Feld „Lernspiele“ aus.

ZUSATZFUNKTIONEN

2-Spieler-Modus

Im Abenteuerspiel, Einzelspiel und in den Lernspielen können Sie die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit der einzelnen Spielfigur, um im 1-Spieler-Modus zu spielen oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im 2-Spieler-Modus zu spielen.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile® Lernkonsolen** mit einem zweiten Joystick spielbar.

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort „Ja“ ✓. Wählen Sie „Nein“ ✗, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit ✓ beantworten. Wählen Sie ✗, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie zur Bestätigung die **OK-Taste**.

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer

Straßenüberquerung

Die riesige Tür

Buchstaben-Sprint im Spielzeugladen

Im Luftschacht-Labyrinth

Ab zum Flughafen!

Rechnen am laufenden Band

Lernspiele

Spiel 1 Spielzeug-Reihe

Spiel 2 Wörter und Bilder

Spiel 3 Scharfes Auge / Formen-Profi

Spiel 4 Mathe-Cowboy

Lerninhalt

Problemlösung

Konzentration & Zeitgefühl

Buchstaben

Räumliches Denken, Karte lesen

Hand-Auge-Koordination, Reaktionsvermögen

Rechnen mit Plus

Lerninhalt

Logik

Wort-Bild-Zuordnung, Wortschatz

Geometrie, räumliches Denken

Addition

Abenteuer



Buzz

Buzz ist die Spielfigur, die mit dem Joystick/Joypad bewegt wird

Energieleiste

Diese Leiste zeigt an, wie viel Energie noch vorhanden ist

Punkte

Hier sieht man, wie viele Punkte bisher gesammelt wurden

Bonus	Sammele diese Gegenstände, um noch mehr Punkte zu bekommen
Hindernisse	Durch Berühren dieser Objekte nimmt die Energie von Buzz ab
Aufgabe	Hier wird die Aufgabe angezeigt

Grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads

Die Bedienung des Joysticks/Joypads ist in allen Spielen gleich, allerdings sind manche Joystick/Joypad-Bewegungen in bestimmten Spielen nicht möglich. Mehr Details dazu stehen in den einzelnen Spielbeschreibungen.

←	Bewegung nach links
→	Bewegung nach rechts
↑	Bewegung nach oben
↓	Bewegung nach unten

OK-Taste Springen

Spiel 1: Straßenüberquerung

Spielverlauf

Buzz und seine Freunde müssen dem Spielzeugsammler über eine Straße folgen – und das zur Hauptverkehrszeit! Benutze den Joystick/Joypad, um Buzz sicher über die Straße zu bewegen und pass dabei auf die Autos auf! Wenn du fünf Straßen überquert hast, hast du die Aufgabe bestanden!



Lerninhalt: Problemlösung



Leicht: Einfacher Weg und weniger Hindernisse



Schwer: Schwieriger Weg und mehr Hindernisse

Minispiel 1: Riesige Tür

Spielverlauf

Die automatische Tür zum Spielzeugladen ist geschlossen, und für unsere kleine Helden ist es eine wahrhaft riesige Tür! Nur wenn sich genügend von ihnen davorstellen wird sich die Tür öffnen. Warte auf den richtigen Moment und drück auf die **OK-Taste**, damit alle Spielzeuge gleichzeitig auf den Türsensor springen.



Lerninhalte: Konzentration & Zeitgefühl



Leicht: Drei Spielzeuge und einfacheres Timing



Schwer: Vier Spielzeuge und schwierigeres Timing

Spiel 2: Buchstaben-Sprint im Spielzeugladen

Spielverlauf

Oh weh, der Entführer verlässt den Spielzeugladen mit Woody. Jetzt ist Buzz gefordert! Hilf ihm den Entführer zu verfolgen, indem du die richtigen Spielzeugkisten einsammelst. Achte auf die Anweisungen.



Lerninhalt: Buchstaben



Leicht: Groß- und Kleinbuchstaben erkennen



Schwer: Konsonantenpaare erkennen

Spiel 3: Im Luftschacht-Labyrinth

Spielverlauf

Um Woody zu befreien, brechen die Spielzeuge über das Lüftungssystem in die Wohnung des Spielzeugsammlers ein. Unterwegs treffen sie auf Außerirdische. Kannst du die Karte lesen und so den Außerirdischen aus dem Labyrinth heraushelfen?



Lerninhalte: Räumliches Denken, Karte lesen



Leicht: Einfaches Labyrinth



Schwer: Schwierigeres Labyrinth

Minispiel 2: Ab zum Flughafen!

Spielverlauf

Der Spielzeugsammler möchte Woody an ein Spielzeugmuseum in Tokio verkaufen und ist bereits auf dem Weg zum Flughafen! Verfolge ihn mit dem Pizza-Lieferwagen! Hol das Auto des Sammlers so schnell wie möglich ein, aber pass auf, dass du nicht mit den anderen Autos zusammenstößt.



Lerninhalte: Hand-Auge-Koordination, Reaktionsvermögen



Leicht: Der Spieler muss höchstens zwei Autos gleichzeitig ausweichen



Schwer: Der Spieler muss höchstens drei Autos gleichzeitig ausweichen

Spiel 4: Rechnen am laufenden Band

Spielverlauf

Woody, sein Pferd Bully, Jessie und ein paar Außerirdische sind in den Koffern auf dem Gepäckband! Springe auf einen grünen Koffer, sobald du ihn siehst, und finde die Kombination heraus, mit der er sich öffnen lässt. Wenn du alle deine Freunde befreit hast, hast du die Rettungsaktion erfolgreich durchgeführt!



Lerninhalt: Mathematik



Leicht: Einfache Addition mit Gegenständen



Schwer: Lösen einfacher Rechenaufgaben

LERNSPIELE

Spielzeug-Reihe

Spielverlauf

Auf dem Regal stehen viele Spielzeuge in einer Reihe, aber eines davon fehlt. Kannst du dir denken, welches? Benutze die farbigen Tasten, um deine Antwort auszuwählen.



Lerninhalt: Logik



Leicht: Höchstens 2 verschiedene Spielzeug-Typen in einer Folge



Schwer: Höchstens 3 verschiedene Spielzeug-Typen in einer Folge

Wörter und Bilder

Spielverlauf

In jedem Koffer auf dem Förderband befindet sich ein Gegenstand. Nimm den Koffer heraus, bei dem der Gegenstand zu dem angezeigten Wort passt. Benutze den Joystick/Joypad, um einen Koffer auszuwählen und bestätige deine Antwort, indem du auf die **OK-Taste** drückst.



Lerninhalte: Wort-Bild-Zuordnung, Wortschatz Zuordnung



Leicht: Ein Bild wird als Hinweis angezeigt



Schwer: Der Spieler erfährt als Hinweis den Anfangsbuchstaben

Scharfes Auge

Spielverlauf

Hast du ein „scharfes Auge“ und bist ein echter Formen-Profi? Ein Objekt wird in der Ansicht von oben gezeigt. Um welches der unten angezeigten Objekte handelt es sich? Benutze die farbigen Taste, um deine Antwort auszuwählen.



Lerninhalte: Geometrie, räumliches Denken



Leicht: Es werden fast nur Objekte ohne Linien im Inneren in der Sicht von oben angezeigt



Schwer: Die Objekte, die in der Sicht von oben angezeigt werden, enthalten Linien bzw. Kanten

Mathe-Cowboy

Spielverlauf

Ziel und schieß mit dem Spielzeug-Gewehr auf die Zahl, welche in der Rechenaufgabe fehlt. Benutze den Joystick/Joypad, um zu zielen und drück auf die **OK-Taste**, um zu schießen.



Lerninhalt: Addition



Leicht: Einfache Addition mit Würfelzahlen



Schwer: Kennenlernen der Addition von Zahlen

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech®** empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile® Lernkonsole** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile® Lernkonsole** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspiel-Kassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile® Lernkonsole** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile® Lernkonsole** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile® Lernkonsole** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Hinweise zum Umweltschutz

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtlinie RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.



Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech**[®] Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: _____

Produktname: _____

Absender:

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Telefon: _____

Kaufdatum

Stempel des Händlers



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: **info@vtech.de**

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12€/Min.)

